



Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Penguasaan Konsep Materi Menemukan Informasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara

Lia Yunita¹, Rio Pranata², Ariyani Ramadhani³

^{1,2,3}, Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat, Indonesia

Jl. Prof. Dr.H.Hadari Nawawi/Jendral Ahmad Yani, Pontianak-Kalimantan Barat

Email: liya.yunita.5a@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep materi menemukan informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk *Quasi-Ekspremental Design* dengan jenis *one group pre test-post test design*. Populasinya adalah seluruh peserta didik kelas IV yang terdiri dari 2 kelas. Sampel penelitian ini adalah seluruh populasi (menggunakan sampel jenuh). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengukuran dan alat pengumpulan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan analisis data diperoleh rata-rata tes akhir kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan *non-parametric Mann-Whitney* diperoleh nilai signifikansi 0,003 lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil perhitungan *Effect size* (ES) diperoleh $ES=3,223$ yang termasuk dalam kriteria tinggi ($>0,8$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan konsep pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara.

Kata Kunci : Pengaruh, Media, *Wordwall*, Penguasaan Konsep

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah upaya guna membangun pemikiran sumber daya manusia menjadi lebih baik. Pendidikan dilakukan dengan memperhatikan tiga aspek dasar yakni psikomotorik, afektif, juga kognitif. Di zaman dengan penuh kemajuan teknologi pada saat ini, pendidikan juga berevolusi untuk mengikuti perkembangan yang ada, pembelajaran dilakukan dengan mengutamakan kecakapan berfikir dan belajar. Pendidikan pada masa ini telah memasuki Pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 ialah pendidikan modern yang berusaha memastikan peserta didik dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman namun tetap memperhatikan tiga aspek dasar pendidikan yang kemudian dapat mereka gunakan sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Dalam Pendidikan, peran guru juga sangat berpengaruh dalam setiap aspek pembelajaran, perihal itu selaras beserta penelitian menurut Wahyuni dkk (2022) yang mengatakan bahwasanya fase pembelajaran harus

direncanakan agar pada pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diinginkan. Guru bertanggungjawab dalam perencanaan proses pembelajaran dalam mata pelajaran apapun, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang terus diajarkan dalam semua jenjang Pendidikan, menurut Farhrohman dalam Elviya & Sukartiningsih (2023) pembelajaran ini sangat penting karena merupakan karakteristik bangsa Indonesia juga dijadikan selaku Bahasa Nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan peluang berhasil mempelajari bidang apa pun dikarenakan memegang peranan dalam mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual peserta didik (Sumaryamti, 2023). Namun dalam penerapannya, pembelajaran ini seringkali dianggap kaku, monoton dan membosankan. Padahal pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan dapat menarik perhatian peserta didik. Maka karena itu diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran ialah satu diantara tujuan yang harus dicapai pada kurikulum merdeka. Karakteristik utama melalui kurikulum tersebut ialah menunjang pemulihan pembelajaran menjadi lebih baik, Lestari dkk, (2023) mengatakan kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menerapkan pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, saat fase pembelajaran berlangsung peserta didik perlu inovasi pembelajaran secara sesuai selaku pendukung guna memberi bantuan materi yang diuraikan atas guru. Pada perihal tersebut, media pembelajaran yang menarik dapat dipilih sebagai bentuk usaha untuk menunjang pembelajaran. Hasan dkk, (2021) menyatakan media pembelajaran merupakan semua perihal yang dipergunakan dalam menghubungkan antara guru terhadap murid, bertujuan memotivasi peserta didik mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna (h.29). Media pembelajaran diterapkan dalam kelas bukan untuk mengganti cara mengajar guru, tapi untuk melengkapi materi yang sudah ada, agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Terdapatnya media pembelajaran pada penyampaian materi bakal memberi tambahan minat murid pada belajar (Supriyono, 2018). Sesuai dengan hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti beserta guru SD Negeri 39 Pontianak Utara, didapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran guru telah mempergunakan media pembelajaran dalam bentuk buku teks juga video pembelajaran dari internet. Hanya saja, media yang dipilih masih memiliki kekurangan dan belum berhasil membuat semua peserta didik menguasai konsep pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal (peserta didik masih merasa jenuh dan beberapa nilai belum

mencapai KKM). Hal ini, sejalan dengan penelitian Abdullah (2016) yang mengungkapkan bahwasanya masih banyak guru yang sekadar mempergunakan sejumlah media juga terdapat yang tak bisa mengembangkannya sama sekali kemudian berdampak terhadap kebosanan maupun kejenuhan yang menjakiti peserta didik dikelas. Hal tersebut didukung oleh pendapat Sihombing dkk, (2023) mengatakan bahwa masih banyak pengajar yang belum bisa menyelenggarakan pembelajaran menyenangkan juga menarik, belum mempergunakan sumber maupun media pelajaran yang sesuai.

Pendapat ini juga diperkuat oleh penelitian Sari & Gautama (2022) yang mengatakan kenyataan fenomenan di lapangan bahwasanya masih ada guru yang belum melangsungkan pengembangan ketika mempergunakan media pembelajaran terbaru. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa permasalahan terkait media pembelajaran memang banyak terjadi di banyak sekolah. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pasti mempengaruhi antusias belajar peserta didik dikelas, masih ada sejumlah murid yang mempunyai nilai kurang melalui kriteria ketuntasan minimal, membuktikan bahwa mereka masih kesulitan menguasai konsep pelajaran bahasa Indonesia. Pada perihal tersebut guru telah berusaha mengajar secara baik namun guru belum menemukan dan mempergunakan media pembelajaran yang cocok beserta karakteristik murid yang tergolong dalam kategori aktif. Berdasarkan kesenjangan yang terjadi disekolah maka diperlukan media pembelajaran yang mampu melewati problematika itu dan menunjang pembelajaran lebih optimal agar peserta didik menjadi antusias dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti memberikan penambahan informasi baru dengan cara berkolaborasi bersama guru menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan, satu diantara media pembelajaran yang bisa dipergunakan di era sekarang, adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah satu diantara alternatif yang dapat digunakan melalui bermacam pilihan media pembelajaran interaktif yang bisa membuat fase pembelajaran jadi tak membosankan juga menjadi menyenangkan untuk murid ataupun guru (Purnamasari dkk, 2022). Permasalahan yang dihadapi dalam peningkatan kualitas pembelajaran dengan media yang dibagikan terhadap peserta didik sebagai landasan guna melangsungkan penelitian sesuai dengan pengetahuan yang telah tersedia. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berhasil tentu memberi dampak terhadap penguasaan konsep maupun keterampilan berpikir kritis murid. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang ditampilkan berupa permainan dengan tujuan mengikutsertakan

peserta didik untuk menjawab kuis, diskusi juga survey Purnamasari dkk (2022). Mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam media berbentuk permainan dapat membangkitkan semangat peserta didik, pembelajaran pun jauh dari kata jenuh dan menjadi dirindukan oleh peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah dan pendapat para ahli, penulis ingin melihat seberapa tinggi pengaruh media pembelajaran berupa *Wordwall* pada proses pembelajaran, kemudian penulis tertarik melangsungkan penelitian tentang “Pengaruh Media pembelajaran *Wordwall* terhadap penguasaan konsep materi menemukan informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif ialah penelitian beserta instrumen guna olah data dengan mempergunakan statistik, dengan demikian data yang didapatkan juga hasil yang diperoleh dalam bentuk angka (Sahir, 2021 h.13). Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui terdapatnya pengaruh melalui sebuah perlakuan khusus juga ingin memperoleh data akurat berdasar fakta di lapangan yang bisa diukur, selanjutnya pengujian hipotesis melalui penelitian dilangsungkan. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen.

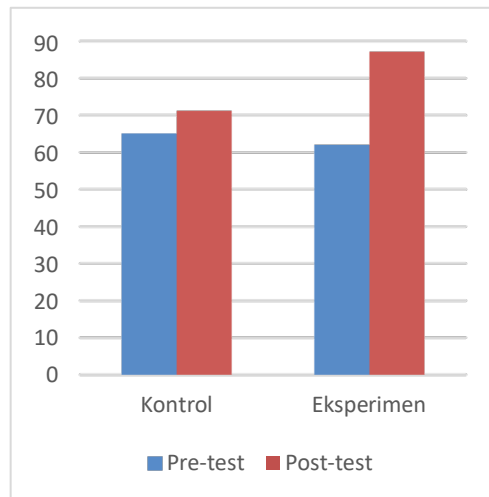
Metode eksperimen berdasarkan pernyataan Sugiyono (2023) ialah metode penelitian yang dilakukan percobaan dan dipergunakan dalam mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) pada variabel dependen (hasil) pada kondisi yang terkendalikan (h.111). Kondisi harus dikontrol supaya tidak terdapat variabel lainnya (selain variabel independen) yang memberi pengaruh variabel dependen. Alasan digunakan penelitian eksperimen karena tujuannya ingin melihat seberapa tinggi pengaruh sebuah dampak perlakuan khusus beserta sebuah perlakuan lain secara berbeda. Desain penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini ialah *Quasi-experimental design*. Alasan penulis dalam mempergunakan desain *tersebut* yaitu pada penelitian ini tidak seluruh kondisi objek bisa dikontrol kemudian terdapat potensi sejumlah variabel lainnya dari luar yang memengaruhi penelitian ini. Sugiyono (2023) menyatakan ada dua bentuk *Quasi-experimental design* yakni *Tim- Series Design* juga *Nonequivalent Control Grup Design*. Berdasarkan pendapat tersebut penulis memutuskan untuk menggunakan *Nonequivalent Control Grup Design* karena penelitian yang akan dilangsungkan menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen juga kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 39 Pontianak Utara dengan populasi penelitiannya ialah semua peserta didik di kelas IV dengan mencakup atas 2 kelas yakni IV A beserta IV B. Ketika melaksanakan penelitian ini, peneliti mempergunakan teknik adalah sampel jenuh sebab mempergunakan semua populasi sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan ialah teknik pengukuran, jadi instrumen pengumpul data yang terkait dan dipergunakan ialah tes, tes yang bakal dipergunakan pada penelitian ini nanti ialah tes tertulis beserta bentuk tes objektif, yakni soal pilihan ganda beserta empat alternatif jawaban, setiap soal memiliki skor 1 apabila jawaban benar juga skor 0 apabila jawaban salah maupun tidak menjawab. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran wordwall dan menggunakan effect size untuk melihat seberapa tinggi pengaruh setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat seberapa tinggi pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep materi menemukan informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara. Sampel yang digunakan ialah kelas IVA selaku kelas kontrol beserta jumlah murid 27 orang juga IVB selaku kelas eksperimen beserta jumlah murid sebanyak 26 orang. Kedua kelas itu dibagikan soal pre-test dan post-test yang berbeda sebanyak masing-masing 16 soal pilihan ganda dengan tingkat kognitif yang sama. Soal yang dijadikan sebagai alat untuk mengukur penguasaan konsep materi telah dilakukan uji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda dan efektivitas pengecoh soal. Pre-test merupakan tes awal guna mengetahui juga menganalisis kemampuan awal peserta didik. Kemudian post-test ialah tes yang dibagikan sesudah perlakuan guna melakukan analisis pengaruh perlakuan tersebut pada penguasaan konsep peserta didik. Pada kelas kontrol tidak digunakan media pembelajaran apapun selain buku teks, sedangkan kelas eksperimen digunakan media pembelajaran *wordwall*.



Gambar 1. Hasil Nilai

Selanjutnya ialah pengujian hipotesis dilangsungkan mempergunakan statistik parametrik beserta syarat data berdistribusi normal. Kemudian jika semua data atau salah satunya tidak berdistribusi normal jadi peneliti mempergunakan uji statistik non-parametrik. Maka, diperlukan uji prasyarat analisis sebelum masuk ke dalam pengujian hipotesis. Berdasarkan sejumlah tahapan yang ditentukan pada pengujian uji normalitas data menggunakan spss dan jumlah data tergolong kecil <50 maka digunakan harga *Shapiro Wilk*. Diketahui bahwasanya data tidak berdistribusi tidak normal sebab sebagian data nilai signifikasinya tidak melebihi 0,05. Jadi dengan itu proses uji statistik diteruskan beserta uji non-parametrik *Mann Whitney*. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, didapatlah hasil nilai signifikasi = 0,003 dengan berarti kurang melalui 0,05. Kesimpulan H_0 Ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, membuktikan bahwasanya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap penguasaan konsep pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rata-rata nilai n-gain kelas kontrol 0,037 kemudian pada kelas eksperimen ialah 0,69. Perhitungan tingginya pengaruh treatment menggunakan rumus effect size didapatkan hasil 3,23 yang masuk pada kategori tinggi.

Pembahasan

Rata-rata skor penguasaan konsep pembelajaran bahasa Indonesia pada murid kelas eksperimen yang dibelajarkan beserta media pembelajaran wordwall melebihi rata-rata skor kelas kontrol yang tidak mempergunakan media pembelajaran wordwall. Terdapatnya perbedaan rata-rata nilai tersebut dikarenakan pengalaman belajar juga kemampuan kognitif peserta didik. Penelitian ini melihat keberhasilan penguasaan konsep peserta didik dengan mengacu pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sekolah

yakni 68. Perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen membuktikan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh positif pada pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Sousa, Azevedo dan Alves (2022) menyatakan *wordwall* dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif, membangun kedekatan dengan peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan membangun suasana kelas menjadi menarik. Penggunaan *wordwall* pasti sangat di nantikan oleh peserta didik, karena proses penggunaannya menyenangkan, dapat diakses secara mudah dan dalam penggunaannya melibatkan mereka secara langsung.

Sesuai dengan hasil uji normalitas mempergunakan Shapiro wilk diketahui data berdistribusi tidak normal. Penyebab umum data tidak berdistribusi normal antara lain sebab terdapatnya nilai ekstrim pada data, kesalahan pada tahapan pengolahan data, ukuran sampel data yang terlalu kecil > 30 , ketidakmampuan sistem guna membedakan data, data sekadar mewakili subset melalui data output yang dihasilkan juga nilai yang mendekati nol kemudian distribusi data hanya condong ke satu sisi juga data mengikuti distribusi yang berbeda (Reasons dalam Pasaribu dkk, 2024). Dalam penelitian ini penyebab data tidak berdistribusi normal adalah sebab adanya outlier atau nilai ekstrim perbedaan kemampuan siswa di dalam kelas dan juga karena ukuran data yang kecil > 30 , sebab data tidak berdistribusi normal jadi diteruskan beserta uji non-parametrik Mann Whitney dan didapatkan hasil taraf signifikansi $0,003 < 0,05$ beserta mengungkapkan penolakan H_0 juga H_a diterima. Hal itu menunjukkan bahwasanya ada pengaruh media pembelajaran *wordwall* pada penguasaan konsep materi pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik SD Negeri 39 Pontianak Utara. Perihal tersebut pun dialami pada penelitian yang dilangsungkan atas Miranda dkk, (2025) dengan memperoleh nilai Sig (2-tailed) sejumlah 0,000 yang mempunyai arti H_a diterima. Selanjutnya terdapat penelitian lain dari Julen dkk, (2025) yang juga mendukung penelitian ini dengan memperoleh rata-rata post-test kognitif kelas eksperimen (90,21) melebihi kelas kontrol (65,88) peningkatan nilai tersebut sangat baik dan memperlihatkan pengaruh *wordwall* dalam pembelajaran dengan hasil Sig $0,010 < 0,05$. Kelebihan media pembelajaran *wordwall* memang membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran, hal tersebut mempengaruhi kualitas pembelajaran, kemampuan penguasaan konsep dan hasil nilai yang mereka dapat. Menurut Herta dkk (2023) media *Wordwall* terbukti dapat membantu peserta didik dalam belajar serta memberi peningkatan minat belajar murid melalui game. Media pembelajaran *Wordwall* sangat efektif diterapkan pada pembelajaran murid sekolah

dasar karena memberi pertumbuhan semangat maupun minat murid guna mengerjakan soal-soal (Agusti & Aslam, 2022). Dengan demikian, bisa dibuat simpulan bahwasanya media pembelajaran wordwall sangat berperan pada proses di kelas sebab bisa memberi peningkatan kemampuan konsep materi terhadap murid yang ditunjukkan beserta kenaikan maupun peningkatan melalui rata-rata *n-gain* murid yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Perihal tersebut terjadi karena peserta didik ikut serta secara langsung saat penggunaan media dilaksanakan, mereka bergerak, melakukan permainan sesuai peraturan dan mengikuti waktu yang telah disediakan. Pembelajaran bahasa Indonesia yang umumnya terasa membosankan kini membuat mereka semangat dalam pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran wordwall.

Perhitungan selanjutnya ialah guna mengetahui seberapa tinggi pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap penguasaan konsep materi menemukan informasi peserta didik kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara maka dilakukan perhitungan melalui rumus effect size. Berdasarkan pernyataan Cohen dalam (Khairunnisa dkk, 2022) effect size dipergunakan guna mengetahui tingginya pengaruh sesudah perlakuan juga membantu pengguna memahami tingginya perbedaan yang ditemukan dalam suatu penelitian. Perhitungan effect size diketahui bahwasanya rata-rata nilai post-test di kelas eksperimen ialah 87,19 juga rata-rata post-test kelas kontrol adalah 71,26. Standar deviasi yang dipergunakan ialah standar deviasi gabungan. Berdasarkan perhitungan effect size diperoleh nilai 3,23 dikategorikan tinggi. Perihal itu selaras beserta penelitian yang dilangsungkan atas Hidayati dkk, (2022) yang mendapatkan nilai effect size senilai 1,1 yang termasuk dalam kategori tinggi juga yakni rentang $ES > 0,8$. Penelitian oleh Sufi dkk, (2024) juga menunjukkan nilai effect size media pembelajaran wordwall di sekolah yakni 0,97 yang tergolong pada kategori tinggi. Perihal tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran wordwall berpengaruh dengan sangat membantu pada penguasaan konsep materi menemukan informasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *wordwall* materi menemukan informasi dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dengan diperoleh nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap penguasaan konsep materi

menemukan informasi kelas IV SD Negeri 39 Pontianak Utara. Hasil perhitungan rumus *effect size* diperoleh nilai 3,23 yang termasuk dalam kategori tinggi. Membuktikan bahwa media pembelajaran *wordwall* sangat membantu penguasaan konsep materi menemukan informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran *wordwall* juga memberikan pengaruh positif dengan menghasilkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Begitu pula dengan hasil rata-rata *n-gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. In *Lantanida Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Dwi Elviya, D., & Sukartiningsih, W. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya*.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Herta, N., Chairun Nupus, B., Sanggarwati, R., & Yudha Setiawan, T. (2023). Seminar Nasional Paedagoria Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ummat*, 3, 527–532. <https://Wordwall.net/>
- Julen, E. F. D., Wijoyo, S. H., & Rahman, K. (2025). Pengaruh penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 12 Malang pada mata pelajaran informatika. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(2).
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustika, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan *effect size* sebagai mediasi dalam koreksi efek suatu penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 5(2), 138–151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *Journal Of Information Systems And Management*, 02(05). <https://lipi.go.id/id/>
- Miranda, N., Yuanita, R., & Eka Wahyuningsih. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SDN 9 Mentok. *JBES: Journal Basic Education Skills*, 3(2), 123–129.
- Pasaribu, B., Ahman, A., Muhtadi, H. F., Diba, S. F., Anggara, N., & Kanti, W. (2024). Kesalahan umum dalam analisis data: Data normal dan tidak normal. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2413–2418.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online WordWall*. www.Wordwall.net
- Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta : PENERBIT KBM INDONESIA

- Sari, P., & Gautama, M. I. (2022). Faktor Kegagalan Pengembangan Media Pembelajaran Guru Sosiologi di SMAN 15 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 78–83. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i1.8>
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
- Teófilo de Sousa, R., Ferreira de Azevedo, I., & Régis Vieira Alves, F. (2022). A gamificação com a plataforma Wordwall como estratégia de aprendizagem para o ensino de matemática. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de Las Ciencias*, 18(1), 53–66. <https://doi.org/10.14483/23464712.18027>
- Wahyuni, A. P., Reyhan, A., Purba, A., & Rangkuti, H. F. (2022). *IBTIDA'Y: Jurnal Prodi PGMI*. <https://doi.org/10.31764>